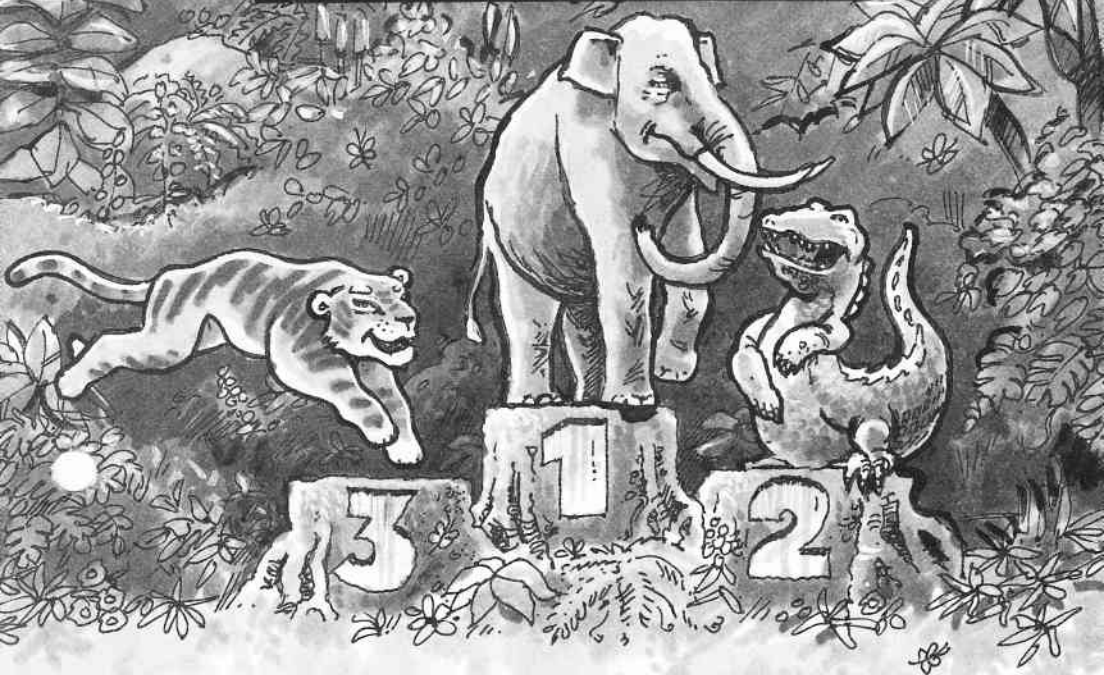


Les trois premières marches

Une course-poursuite entre animaux sauvages.



Jeu Ravensburger® n° 01186 5

Auteur: Wolfgang Riedesser

Illustration: Heinz-Peter Fothén

Un jeu de dé et de tactique pour 2 à 5 joueurs dès 9 ans.

Contenu: 1 plan de jeu, 25 figurines d'animaux de 5 couleurs (1 tigre, 1 éléphant, 1 crocodile, 1 ours et 1 singe par couleur), 1 dé spécial, 1 règle de jeu.

Les trois premières marches

Idée du jeu:

Après un parcours dans la jungle, chaque joueur essaie de faire gravir ses cinq animaux sur les premières marches du podium de la jungle.

Départ de la course

Placer les animaux sur les **cases-départ**. Le premier joueur lance le **dé spécial** lui indiquant l'**animal** à choisir, ainsi que le **nombre de cases vides** (une ou deux) à parcourir.

Les cases occupées ne comptent pas!

Lorsque le joueur aboutit sur une case-joker, il a le droit d'avancer les animaux de son choix d'un nombre de cases correspondant au nombre de points indiqué.

La course dans la jungle prend fin dès que toutes les premières places des cinq espèces animales sont occupées.

La victoire revient au joueur marquant le maximum de points avec ses animaux.

Principe du jeu

Le principe du jeu consiste à lâcher le plus rapidement possible ses animaux dans la jungle et à les faire monter sur les podiums des vainqueurs les mieux cotés. Le gagnant est celui qui marque le maximum de points à la fin de la partie.



Préparatifs

Chaque joueur reçoit cinq animaux d'une seule et même couleur, qu'il place sur les cases-départ adéquates, à savoir celles signalées par les banderoles portant les effigies des animaux en question.

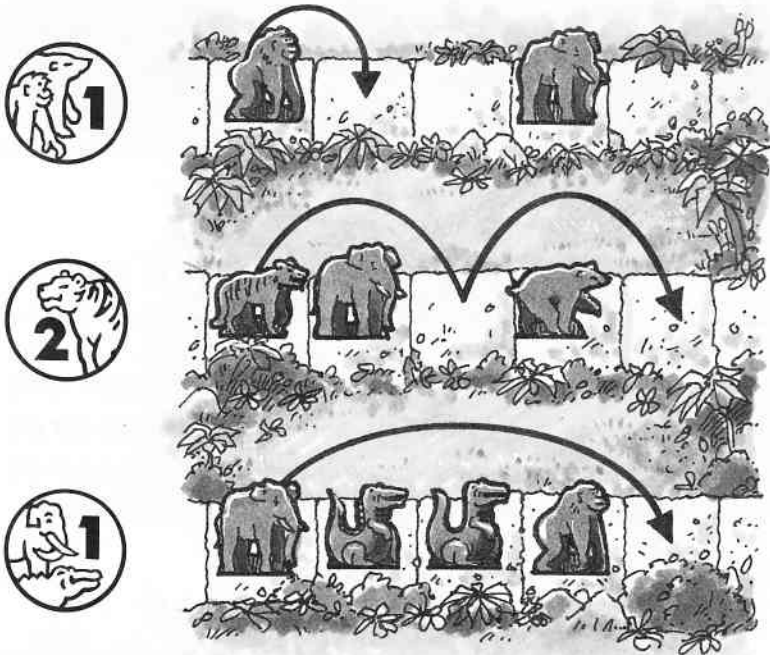


Règle du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune des joueurs commence la partie en lançant une seule fois le dé spécial.

Le dé indique **l'animal** à choisir et le **nombre de cases vides** à parcourir en direction du but.



Les cases occupées par d'autres animaux doivent être enjambées. Ces cases-là ne comptent pas!

Une case ne peut accueillir qu'un seul animal. Personne n'est expulsé. Les animaux doivent toujours avancer.

Le dé et

les différentes possibilités de jeu



Le joueur doit avancer son tigre de deux cases.



Le joueur doit avancer son ours **ou** son singe d'une case.



Le joueur peut choisir l'une des trois possibilités suivantes:
Il peut avancer son singe **ou** son ours de deux cases **ou** avancer chacun d'entre eux d'une seule case. A lui de choisir l'ordre dans lequel il compte effectuer sa manœuvre.

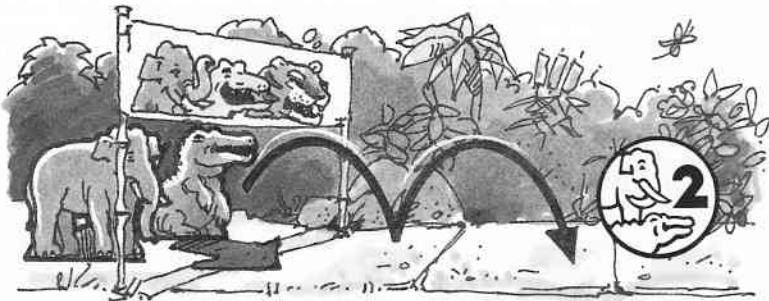


La combinaison de l'éléphant et du crocodile est soumise aux mêmes règles de jeu que les combinaisons précédentes.



Dans le cas du joker, le joueur doit déplacer les animaux de son choix de **trois cases au total**.

Il peut choisir les animaux qu'il aimerait faire avancer. Trois possibilités lui sont offertes: il peut avancer un seul animal de trois cases **ou** un animal d'une case et un autre de deux cases **ou** avancer chaque fois d'une case trois animaux différents.



L'entrée dans le jeu ne peut toutefois s'effectuer qu'avec un seul et même animal.

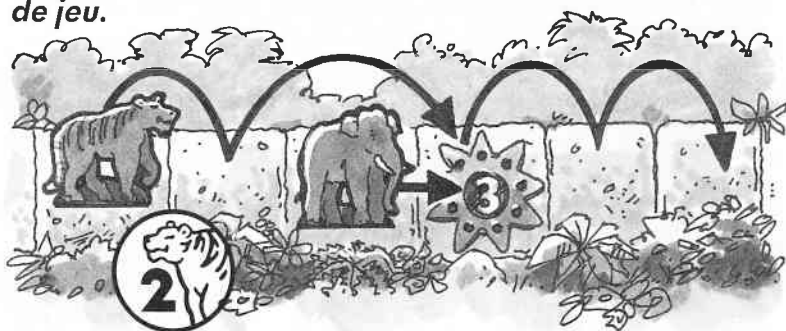
Exemple: le joueur obtient la combinaison «éléphant et crocodile 2». Si les deux animaux se trouvent sur la case-départ, le joueur devra se décider pour l'un des deux et le faire avancer de deux cases. Dans ce cas bien précis, il lui est en effet interdit de répartir les points entre les deux animaux. Cela convient aussi dans le cas où il joue le joker.

Cases-joker



Le joueur qui, en bout de course, aboutit sur une case-joker avec l'un de ses animaux doit immédiatement avancer l'animal de son choix du nombre de cases correspondant au chiffre inscrit dans l'étoile. Comme dans le cas du joker obtenu au lancer de dé, il peut répartir les points entre divers animaux. Il peut également, sans obligation toutefois, avancer l'animal ayant atterri sur la case-joker.

Important! Le joueur ne peut profiter qu'une seule fois de la case-joker au cours d'un seul et même tour de jeu.



Exemple: le joueur fait apparaître le «tigre 2» au lancer de dé. Il pose son tigre sur la case-joker 3. Avec les 3 points supplémentaires, il peut, par exemple, faire avancer le tigre de 2 cases et avec le troisième point restant, mettre l'éléphant sur la case-joker 3. Dans ce cas, la case-joker 3 ne permettra plus au joueur d'effectuer 3 nouveaux pas en avant.

Lors de la répartition des points, l'ordre des animaux n'a aucune importance: l'animal sorti au dé en premier peut rester sur la case-joker. Ce n'est qu'au moment où le tour est entièrement achevé que les points du joker peuvent être joués. La case-joker enjambée par un animal compte comme une case normale.

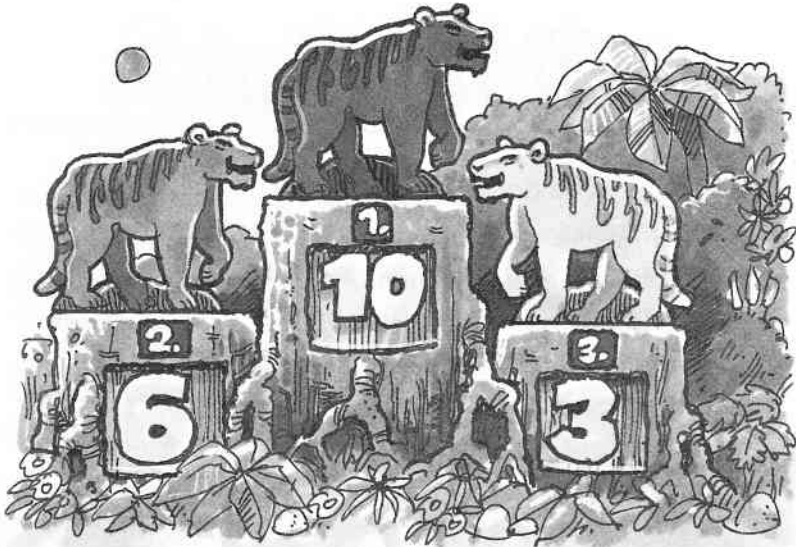


Exemple: le joueur obtient le «tigre 2» au lancer de dé, ce qui l'oblige à avancer son tigre de deux cases en direction du but. Il atterrit ainsi sur la case succédant à celle du joker. Dans ce cas-là, la case-joker, comptée comme une case vide normale, ne lui donne pas droit aux 3 points supplémentaires.



L'arrivée au but

Lorsqu'un animal parvient au but (les points supplémentaires étant tout simplement perdus), il prend place sur le podium réservé aux ani-



maux de son espèce: le premier animal occupe la 1re place, le deuxième la 2e place et le troisième la 3e place. Lorsque les trois premières places revenant à une espèce animale sont toutes occupées et qu'un autre animal de cette espèce parvient au but, ce dernier prend également place sur le 3e podium lui offrant le même nombre de points lors du décompte.

Si, au lancer de dé, un joueur fait apparaître un animal (ou une combinaison d'animaux) déjà arrivé au but, il doit déplacer l'animal le plus éloigné du but.

Le chiffre marqué en gros caractère sur le tronc d'arbre indique le nombre de points obtenu par l'animal en question.



Fin du jeu

La partie s'achève dès que toutes les premières places des cinq espèces animales sont occupées, indépendamment du nombre des deuxième et troisième places occupées. Chaque joueur additionne alors les points obtenus par ses animaux, en faisant abstraction des animaux non parvenus au but et qui ne comptent pas dans le décompte final des points. Le gagnant est celui qui marque le maximum de points. Dans le cas de plusieurs parties successives, les points sont tout simplement additionnés. Le gagnant est celui qui totalise le plus grand nombre de points.

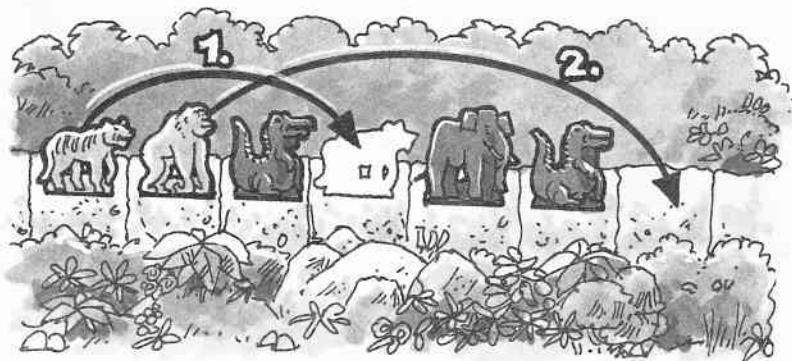


Tactique

Les animaux sont différemment cotés. C'est ainsi que le tigre obtient un nombre record de points, à savoir 10.

Alors que l'éléphant et le crocodile décrochent 8 points chacun pour la première place, le singe et l'ours ne touchent que 6 points. En obtenant le joker, les joueurs devraient donc toujours veiller à faire avancer l'animal rapportant le plus de points.

Il est conseillé de réunir ses animaux en rang serré au début de la partie, afin de pouvoir effectuer de grands bonds en avant au cours du jeu.



Lors de la répartition des points entre plusieurs animaux, l'ordre dans lequel le joueur déplace ses animaux est extrêmement important. Il est souvent possible de combler un vide dans le rang des animaux, ce qui permet d'effectuer un grand bond en avant avec l'animal le plus éloigné du but.

© 1989 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Editions Ravensburger Attenschwiller, France.